

IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA PARA MEJORAR LA  
CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA INSTITUCIÓN SANTA ROSA  
DE LIMA SECCIÓN LA PRADERA

AMANDA ORELLY MARIN ORREGO  
CECILIA MAYOLO REINA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACION  
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
MEDELLÍN  
2015

IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA PARA MEJORAR LA  
CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA INSTITUCIÓN SANTA ROSA  
DE LIMA SECCIÓN LA PRADERA

AMANDA ORELLY MARIN ORREGO  
CECILIA MAYOLO REINA

Trabajo para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesora  
MIRYAM ANA ROSA CORTES ABRIL  
Magister en literatura

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES  
FACULTAD DE EDUCACION  
VICERRECTORIA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
MEDELLÍN  
2015

Nota de aceptación

-----

-----

-----

-----

Presidente del jurado

-----

Jurado 1

-----

Jurado 2

Medellín, 2015

## DEDICADO A:

Todas aquellas personas que estuvieron allí acompañándonos, orientándonos, apoyándonos, construyendo junto a nosotras este proyecto paso a paso y compartiendo con nosotras su paciencia, amor, sabiduría, optimismo y ánimos hasta el final; gracias a todos ellos, Dios, parejas, hijo, familiares, amigos y colegas.

## AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a:

La Universidad los Libertadores, por brindarnos la oportunidad de seguir creciendo en nuestra labor docente.

Nuestra asesora Miryam Ana Rosa Cortes Abril, por su compromiso, orientación y capacidad para transmitir su saber.

La Institución Santa Rosa de Lima sección “La Pradera”, por permitirnos desarrollar nuestros aprendizajes y contribuir en su mejoramiento.

A nuestras compañeras de trabajo, por brindarnos sus experiencias y colaboración en el desarrollo de este proyecto.

## CONTENIDO

### Contents

RESUMEN	11
GLOSARIO	12
INTRODUCCIÓN	13
1. PROBLEMA	14
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2. FORMULACIÓN	15
1.3 ANTECEDENTES	15
1.3.1 Antecedentes Bibliográficos	15
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVOS	18
3.1 GENERAL	18
3.2 ESPECIFICOS	18
4. MARCO REFERENCIAL	19
4.1 MARCO CONTEXTUAL	19
4.2 MARCO TEÓRICO	21
4.2.1 Componente pedagógico.	21
4.2.2. Componente lúdico.	22
4.2.3 Juego de mesa	23
4.2.4 Convivencia	25
5. DISEÑO METODOLÓGICO	26
5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	26
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	27
5.2.1 Población	27
5.2.2 Muestra	27
5.3 INSTRUMENTOS	28
5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS	28
5.4.1 Análisis Encuesta a Estudiantes	28
5.4.2 Análisis Encuesta de Los Padres	33
5.4.3 ANÁLISIS ENCUESTA PROFESORES	37
6. PROPUESTA	43
6.1 TITULO DE LA PROPUESTA	43
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	43
6.3 JUSTIFICACIÓN	43
6.4 OBJETIVOS	44
6.5. METODOLOGIA	44
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	48
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	48

<b>7. CONCLUSIONES</b>	<b>49</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>51</b>
<b>WEBGRAFÍA</b>	<b>52</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>53</b>

## LISTA DE TABLAS

TABLA 1.....	28
TABLA 2.....	29
TABLA 3.....	30
TABLA 4.....	30
TABLA 5.....	31
TABLA 6.....	32
TABLA 7.....	33
TABLA 8.....	33
TABLA 9.....	34
TABLA 10.....	35
TABLA 11.....	35
TABLA 12.....	36
TABLA 13.....	37
TABLA 14.....	37
TABLA 15.....	38
TABLA 16.....	39
TABLA 17.....	40
TABLA 18.....	41



## LISTA DE GRAFICAS

GRAFICA 1.....	28
GRAFICA 2.....	29
GRAFICA 3.....	30
GRAFICA 4.....	31
GRAFICA 5.....	31
GRAFICA 6.....	32
GRAFICA 7.....	33
GRAFICA 8.....	33
GRAFICA 9.....	34
GRAFICA 10.....	35
GRAFICA 11.....	35
GRAFICA 12.....	36
GRAFICA 13.....	37
GRAFICA 14.....	37
GRAFICA 15.....	38
GRAFICA 16.....	39
GRAFICA 17.....	40
GRAFICA 18.....	41

## LISTA DE FOTOS

FOTO 1.....	53
FOTO 2.....	53
FOTO 3.....	53
FOT O 4.....	53
FOTO 5.....	54
FOTO 6.....	55

## **RESUMEN**

La presente investigación se lleva a cabo con el propósito de promover el fortalecimiento de hábitos que permitan la construcción de una convivencia más saludable entre los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Sección La Pradera, a través de una propuesta lúdica recreativa, los juegos de mesa .

Su fundamentación teórica está basada en los planteamientos hechos por los especialistas Jaime Hernán Echeverri, José Gabriel Gómez y la doctora Ma. Dolores Ribes Antuña, esta última afirma que de acuerdo al estímulo que el niño reciba en el medio en donde está, así mismo va a ser su conducta. Conducta que sería construida y reforzada por medio de: normas, la escucha activa, la utilización de palabras adecuadas, la autonomía del niño en las actividades que realiza y la creación de un clima social positivo para él. Mediante la combinación de dos procesos: los aprendizajes entre las interacciones sujeto a sujeto y el propio desarrollo y la maduración de la persona, se buscara que las habilidades sociales se desarrollen no para un momento específico de la vida del individuo sino para ser empleadas a lo largo de su existencia.

La propuesta “Jugando construyamos convivencia” se encaminó al fortalecimiento de actitudes y valores que ayudaran a una constancia en la utilización de hábitos más sanos a la hora de relacionarse entre los niños y niñas dentro de la institución y por fuera de ella.

Palabras Claves: lúdica, reglas, juegos de mesa,

## **GLOSARIO**

**APRENDIZAJE:** es el proceso mediante el cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, saberes conductas o valores como resultado la ejercitación del entendimiento, la experiencia, la instrucción y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos.

**CONVIVENCIA:** es la capacidad del individuo de vivir con otros en un ambiente de respeto mutuo y solidaridad recíproca; implica el reconocimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de las personas de entenderse, de valorar y aceptar las diferencias; los puntos de vista de otro y de otros.

**JUEGO:** forma de comportamiento recreativo que tiende a seguir un patrón dispuesto por varios individuos. Para el niño el juego es verdadero trabajo, un comportamiento social, en el que los participantes intentan alcanzar determinados objetivos.

**LÚDICA:** son todas las manifestaciones del ser humano. Es un agregado de este que le puede ser útil para divertirse. Lo lúdico es una de las herramientas principales por las cuales las personas se manejan en la vida, es una manera de estar en la existencia, es una forma de relacionarse con ella en esos espacios en que se producen disfrute, diversión y felicidad, acompañada de la tranquilidad que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la estética, el arte. También se pueden considerar lúdicas los sentimientos, la emociones entre otros.

**PEDAGOGÍA:** es la ciencia que tiene como objeto el estudio a la formación y estudia la educación como fenómeno socio cultural y específicamente humano. La pedagogía es un conjunto de saberse que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto

## INTRODUCCIÓN

El proyecto “mediante la implementación de los juegos de mesa en los descansos, se buscará que los niños y niñas del grado segundo A de la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera, mejoren la convivencia entre ellos”, se enfoca hacia la adquisición de hábitos que mejoren sus relaciones y los diferentes herramientas que utilizan para construirlas.

La investigación arrojó resultados que muestran que los estudiantes han tenido un acercamiento desde el seno familiar, en algunos de ellos en forma más cercana, con los juegos de mesa. El empleo de los mismos: loterías, dominós, parques, damas, ajedrez, escaleras y las encuestas realizadas a los padres de familia, estudiantes y profesores, posibilitó la ejecución dinámica y participativa de la comunidad. El tiempo utilizado en el desarrollo de la propuesta se convierte en un factor relevante para dar continuidad a la ampliación periódica de dichas estrategias, teniendo en cuenta la movilidad de la población estudiantil.

Esta obra podrá ser empleada en las Instituciones de carácter educativas que presenten dicha problemática en los comportamientos que manifiestan los estudiantes en el transcurso de la escolaridad, abordando el problema de forma lúdica, divertida y creativa.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La Institución Educativa Santa Rosa de Lima Sección la Pradera se encuentra ubicada en la comuna 13 barrio La Floresta - Pradera parte alta en la ciudad de Medellín. Su población está representada, en su mayoría, por familias desplazadas por la violencia, madres cabeza de hogar y otros grupos con trabajos, como: vendedores ambulantes, servicio doméstico, taxistas, buseros, obreros, oficios varios, etc. Además de ello, las diferentes situaciones presentadas por el orden público de la comuna se ven reflejadas en la movilidad frecuente en el sistema educativo por parte del estudiantado.

La escuela lleva creada 21 años, durante este tiempo se ha implementado, esporádicamente y sin continuidad, dos tipos de actividades integrativas entre los niños en el tiempo de descanso, por ejemplo: los juegos de mesas y la música de fondo para su recreación.

La falta de elementos didácticos diferentes a los juegos de contacto; la falta de espacios adecuados para su recreación; el desgaste en su planta física y el ambiente que viven y perciben los niños en sus hogares, en los medios de comunicación, la internet y en su barrio conllevan a que el tiempo de recreo esté inmerso, en un gran porcentaje, en una atmosfera de agresiones físicas y verbales entre ellos.

La constancia en las agresiones que se dan a diario en la escuela preocupa a los docentes, debido a que esta situación está aumentando cada día que pasa y provocando que los niños que no están de acuerdo y que no participan en aquel contexto se aíslen para evitar ser agredidos tanto física, como verbalmente.

## 1.2. FORMULACIÓN

¿Por qué implementar los juegos de mesa para mejorar la convivencia en la Institución Santa rosa de Lima Sección la Pradera?

## 1.3 ANTECEDENTES

### 1.3.1 Antecedentes Bibliográficos

**Título:** Habilidades sociales y dinamización de grupos, Servicios socioculturales y a la comunidad.

**Autor:** Ma. Dolores Ribes Antuña.

**Año de publicación:** 2011

**Comentario:** En el juego las normas deben ser consistentes y flexibles, permitiendo así que se logre un buen ambiente o clima afectivo para el niño. Es preciso ofrecer a los niños situaciones en las que vivan y experimenten el valor y el placer de: descubrir juntos, de aprender juntos, de compartir y cooperar con los niños y también con los adultos; así se irá fomentando la cooperación entre ellos.

**Título:** Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana.

**Autor:** Esp. Jaime Hernán Echeverri.  
Esp. José Gabriel Gómez.

**Año de publicación:** Consultado el 16 de noviembre de 2014 disponible en <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.

**Comentario:** "La lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura





## **2. JUSTIFICACIÓN**

En el presente, los problemas sociales y familiares que viven los niños y niñas en su núcleo familiar y en su comunidad van permeando cada día más la manera de relacionarse entre ellos en la institución.

Posiblemente, la falta de elementos lúdicos dentro de la escuela, diferentes al contacto físico y los juegos bruscos, sean uno de los detonantes a la repetición diaria y constante de intentos de matoneo físico y verbal entre ellos; además que, el ambiente barrial en el que están expuestos a diario también contribuya a que la escuela se vuelva en el sitio propicio para reflejar las problemáticas de convivencia que se dan en la comunidad.

Es por ello que, la implementación de actividades lúdicas como los juegos de mesa, distintos a los habituales, abrirían un nuevo camino a los estudiantes en la manera de cómo podrían construir relaciones para una convivencia y para una recreación más sana, formativa y constructiva en los descansos.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 GENERAL**

Mediante la implementación de los juegos de mesa en los descansos, se buscará que los niños y niñas del grado segundo A de la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera, mejoren la convivencia entre ellos.

#### **3.2 ESPECIFICOS**

Brindarles a los estudiantes herramientas lúdicas para generar espacios de diálogos a través de los juegos de mesa.

Promover en los niños y niñas valores que ayuden en la construcción de relaciones más saludables.

Diseñar y ejecutar una propuesta pedagógica basada en la lúdica orientada a mejorar la convivencia entre los niños y niñas de grado segundo.

Elaborar una evaluación de los talleres realizado con los estudiantes del grado segundo A.

## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1 MARCO CONTEXTUAL**

La Institución Educativa Santa Rosa de Lima es una Institución de carácter oficial, con dos jornadas, diurna y nocturna. A esta Institución pertenecen las secciones (República de Panamá y la Pradera) La escuela la Pradera inició sus labores en Julio de 1992, con seis grupos, de preescolar hasta quinto de primaria, en una sola jornada. A medida que la población fue creciendo se hizo necesario crear gradualmente la segunda jornada, esta funcionaba en las horas de la tarde. Es una sede mixta, alberga 440 estudiantes, con un promedio de 35 a 40 estudiantes por grado.

La escuela está ubicada geográficamente al Noroccidente del área urbana del Municipio de Medellín, en el Barrio Floresta la Pradera parte alta, en la comuna trece de la ciudad, en la siguiente dirección: Carrera 97A N. 49ª15. Teléfono: 252 81 23.

Recurso Humano. Directivos Docentes: Rectora, Licenciada En Administración Educativa Y Abogada. Coordinadora Licenciada en Administración educativa, Licenciada en lengua extranjera. Personal Docente. En la actualidad la escuela cuenta con trece profesoras profesionales en áreas de la educación, cuatro de ellas con especialización y una profesora de apoyo que atiende a la población con Necesidades Educativas Especiales, y que hace el acompañamiento dos veces por semana. Personal De Apoyo Logístico. Hay tres vigilantes en turnos de ocho horas, una señora de servicio general, tres manipuladoras que preparan el refrigerio escolar y una señora encargada de la tienda escolar.

Figura 1. Mapa de Antioquia



Fuente: <http://www.google.com.co/search?sourceid=chrome&ie=UTF-8&q=mapa+de+antioquia>

Foto 1. Institución Santa Rosa de Lima Sección La Pradera Medellín Antioquia.



Fuente: archivo de investigadoras

## **4.2 MARCO TEÓRICO**

### **4.2.1 Componente pedagógico.**

La pedagogía son los métodos de aprendizaje que se desarrollan para el aprendizaje del ser humano.

Según la Dra. Daysi Hevia Bernal la pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto<sup>1</sup>.

En palabras del filósofo alemán Hegel, pedagogía es aquel proceso en donde el sujeto pasa de una «conciencia en sí» a una «conciencia para sí» y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Retomando lo anterior, la pedagogía es indispensablemente una reflexión consciente sobre las prácticas, los procesos, las instituciones o los sistemas educativos. En lugar de actuar sobre las cosas o los seres siguiendo determinadas maneras, se busca reflexionar sobre los procedimientos de acción que se emplean en ella; así pues, con vistas no a conocerlos y explicarlos sino a apreciar lo que valen. Si son lo que deben ser, si es necesario modificarlos y en qué manera hasta sustituirlos totalmente por procedimientos nuevos.

A diferencia de los animales la acción humana necesita ser orientada.

---

<sup>1</sup> Tomado de: [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte\\_y\\_pedagogia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf), 07/08/2014.

#### 4.2.2. Componente lúdico.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. De allí lo importante en reconocer que lo lúdico es general y el juego es particular. Los juegos son unos de los tantos elementos que componen la lúdica.

La lúdica como unas de las tantas capacidades que tiene el ser humano se entiende como una *dimensión del desarrollo humano*, en la cual el factor formativo y el factor decisivo permitirían una continuidad y un enriquecimiento en las facultades cognitivas y motoras que posee cada individuo.

Por lo cual, la lúdica construye el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad. Se manifestaría en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Uno de los componentes lúdicos es el juego, como también lo son todas las actividades lúdicas; tales como: las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta; la diversión de los pueblos; el anhelo creador en el quehacer laboral, que lo convierte de simple acción reproductiva en un agradable proceso creativo; el rito sacro y la liturgia religiosa; las relaciones afectiva; y el sublime acto de amor en la pareja humana.

El juego es una actividad empleada para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Se podría también considerándolo como un ejercicio recreativo sometido a reglas.

En las diferentes mecánicas sociales el juego ha ocupado un lugar predominante en la vida de los seres humanos; ya que todas las personas poseen un instinto que les impulsa a jugar. Para constatar la importancia del juego en la humanidad, no hay más que fijarse en la multitud de ejemplos que han sido registrados a lo largo del tiempo de personas jugando en pinturas o escritos.

Entre los tipos de juegos usados por la humanidad para su diversión, aprendizaje, socialización, construcción y comunicación se pueden citar los siguientes:

- Juegos populares
- Juegos tradicionales
- Juegos infantiles
- Juegos de mesa
- Juegos de naipes
- Juegos de roles
- Video juegos

El juego no sólo tiene un carácter de diversión, o en algunas ocasiones encasillado como un acto de ocio y pérdida del tiempo y del ser, sino también, un carácter plenamente educativo y un facilitador en la construcción en los niños de su identidad, socialización, moral, auto-estima y comunicación.

#### **4.2.3 Juego de mesa**

El juego de mesa es un juego que se practica generalmente sobre una mesa o un soporte similar y que es jugado por una o, más habitualmente, varias personas situadas a su alrededor. Puede requerir de los jugadores el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, la destreza manual, la memoria, la capacidad deductiva, la psicología, la destreza negociadora, o simplemente estar basado en el puro azar; siendo tal azar un elemento que de todos modos —aunque no necesariamente— puede estar implicado en el mecanismo de juego.<sup>2</sup>

El juego tiene ciertas características que permitirían tanto el mejoramiento de la comunicación y relaciones interpersonales, como también la construcción de la

---

<sup>2</sup>Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_mesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa), 07/08/2014.

misma identidad y personalidad del participante. Entre sus características encontramos<sup>3</sup>:

- **Libre:** Antes que nada, todo juego es una actividad libre, si el/la jugador/a fuese obligado/a, el juego perdería su carácter de actividad placentera.
- **Separada:** Circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano. Tiene una estructura: tiene un comienzo, un nudo y un desenlace, siendo una acción que se consume en sí misma.
- **Incierta:** Su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente, fijándose obligatoriamente a las iniciativa del/a jugador/a, cierta actitud en la necesidad de inventar. Esta incertidumbre provoca una sensación de tensión que mantiene vivo al juego y empuja a seguir para llegar hasta el final.
- **Improductiva:** No crea bienes, ni riquezas, ni elemento nuevo alguno.
- **Reglamentada:** Sometida a una reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única. Cada juego tiene sus leyes propias dentro de ese mundo provisional, y esas leyes son obligatorias, si no se cumplen se acaba el juego.
- Estas reglas pueden venir establecidas de antemano o ser pactadas entre todos/as los/as jugadores/as. Las personas que no creen en el juego, las que no se lo toman en serio, hacen trampas o salen y entran del juego continuamente, lo estropean.
- **Ficticia:** Hay una conciencia de realidad segunda o de irrealidad en relación a la vida corriente, ordinaria. "Hacemos otra cosa" rodeando todo con un misterio, un secreto, que solo los que juegan compartirán.
- El juego se caracteriza por su intensidad, de aislamiento que supone de la realidad, su poder de evasión temporal y sobre todo que es un fin en sí mismo, elegido libremente, que produce placer.

---

<sup>3</sup> Tomado de: <http://www.monografias.com/trabajos89/actividades-juegos-mesas-ludoteca-escolar/actividades-juegos-mesas-ludoteca-escolar.shtml#ixzz39HakA0P8>, 07/08/2014.



Estás características del juego son aplicables a los juegos de mesa por su misma categorías. Características que permitirían tanto a los que lo juegan como al que lo propone, enfocar la atención y el rumbo del juego sobre ciertas metas, en el caso que compete este trabajo sería el mejoramiento de la convivencia en los descansos. A través del juego sería posible mejorarla y contribuir como un facilitador y un dispositivo de refuerzo de lo aprendido dentro del aula y de ciertos valores y costumbres que le permitirían al niño/a construirse como persona y mejorar las formas cómo establece sus relaciones inter-sociales.

#### **4.2.4 Convivencia**

La convivencia es el acto de convivir o relacionarse con otras personas. La convivencia es fundamental en el ser humano para una buena socialización, se puede decir que el ser humano está en convivencia con otros sujetos desde su concepción de ahí la importancia que sea una coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio.

Para que haya una sana convivencia es fundamental el respeto mutuo y la solidaridad recíproca. Lo que nos lleva a valorar y aceptar los diferentes puntos de vista de los individuos.

La convivencia es un aprendizaje, porque se enseña y se aprende a convivir; por ello la convivencia escolar es la relación que se realiza entre los miembros de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres, servicios generales, celadores, manipuladoras, etc.

## **5. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **5.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

La investigación acción-participación, es un método de investigación cualitativa que pretende conocer las necesidades sociales de una comunidad, como también agrupar esfuerzos para transformar la realidad con base en las necesidades sociales<sup>4</sup>. Esto se fundamenta en hechos reales y al mismo tiempo útil para la comunidad, se acumula el conocimiento pero con causa justa, se descubren leyes que ya seguramente la gente ha descubierto. Es definida por la colectividad. No se trata de una experiencia personal sino que supone siempre un contexto social y el investigador no puede aducir que es dueño de nada, sino que aporta dentro de un grupo<sup>5</sup>.

La investigación acción se desarrolla en distintas fases que se integran en un proceso denominado “espiral auto reflexiva” formada por ciclos sucesivos de planificación, acción observación, y reflexión.<sup>6</sup> Estas fases permiten ordenar metodológicamente el proceso en distintos momentos: Primer momento: de acercamiento y sensibilización, la comunidad educativa decide el que, el cómo, y el para que de la investigación acción, es decir los objetivos apuntaran a: - el análisis de la pertinencia de la propuesta investigativa con los actores y sectores de la comunidad educativa seleccionadas para participar.

- La toma de decisión sobre la viabilidad del proyecto de investigación

---

<sup>4</sup> Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Orlando\\_Fals\\_Borda](http://es.wikipedia.org/wiki/Orlando_Fals_Borda), 07/08/2014.

<sup>5</sup> Editorial magisterio, el boletín magisterio N14

<sup>6</sup> CARR Y KEMMIS, 174

- El estrechamiento de vínculos de solidaridad comunitaria e institucional formales e informales, con lo propios actores y los representantes de los sectores involucrados en la investigación. Segundo momento: de construcción.

El objetivo de este documento se centra en el logro de un proceso de incorporación y apropiación del proyecto a partir de la puesta en común de argumentos y contra-argumentos sobre el problema a estudiar por parte de la comunidad. Tercer momento: de interacción de experiencias. En este momento se iniciara la construcción de la memoria colectiva a través de diversas reuniones, convocadas por los educadores de la escuela. Cuarto momento: devolución sistemática del conocimiento. El grupo procurara crear sus propios mecanismos de devolución sistemática, del saber compilado a la comunidad educativa, mediante un proceso interactivo y articulador con cada una de las actividades y hallazgos obtenidos en los anteriores. Quinto momento: de análisis y sistematización de la información, este momento permite presentar en forma cualitativa por escrito o gráficamente todo lo expresado y vivido durante el proceso<sup>7</sup>.

## **5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA**

**5.2.1 Población.** Se denomina al conjunto de personas que conviven dentro de un pueblo, provincia, país u otra área geográfica y posee características en común. La población de la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera está conformada por 440 estudiantes, 13 profesores, 1 coordinador y los acudientes o padres de cada niño.

**5.2.2 Muestra.** Está constituida por 37 estudiantes del grado segundo A, distribuido entre 20 niñas y 17 niños, cuyas edades oscilan entre los 6 y 8 años

---

<sup>7</sup> JOVANOVIĆ, Marta Liliana, U.N.L.P. Editorial kapeluz,,BuenosAires,2.005. pag 210

de edad. Se eligió este grado como muestra representativa, pues es en la edad temprana donde más se forman los hábitos y pueden ser objeto de transformación. Para las investigadoras se tomó de manera oportuna el grupo asignado por la escuela para efectuar la labor.

### 5.3 INSTRUMENTOS

Encuesta: Es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se le realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. El instrumento utilizado es una encuesta por muestreo donde se recogen los datos mediante procedimientos estadísticos, una parte significativa de todo el universo a investigar

Taller: En enseñanza, es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. En el campo educativo, los talleres son actividades que facilitarían el uso de un conjunto de estrategias para generar y activar conocimientos previos, que al mismo tiempo apoyarían al entendimiento, a la asimilación y a la interpretación de información nueva. En él, se enfatizaría en la solución de problemas y en la capacitación; y a su vez, requeriría de la participación de los asistentes.

### 5.4 ANÁLISIS DE RESULTADOS

#### 5.4.1 Análisis Encuesta a Estudiantes

¿Te gusta jugar?

TABLA 1

1	Sí
2	No

GRAFICA 1



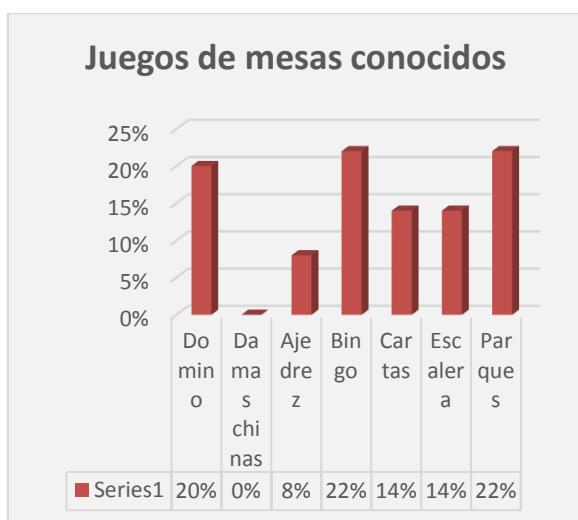
Esta pregunta revela en una manera amplia como el 100% de los encuestados les gusta jugar.

¿Qué juegos de mesas conoces?

TABLA 2

1	Domino
2	Damas chinas
3	Ajedrez
4	Bingo
5	Cartas
6	Escalera
7	Parques

GRAFICA 2



Esta pregunta revela como el 22% de los encuestados conocen el bingo y el parques respectivamente, el 20% de ellos conocen el domino, el 14% conocen las cartas y la escalera respectivamente, el 8% conoce el ajedrez y ninguno de ellos conocen las damas chinas. En general se evidencia que entre los juegos más populares entre los encuestados está el parques, el bingo y el domino y entre los menos conocido para ellos son el ajedrez y las damas chinas.

¿A la hora de jugar, respetas las reglas del juego?

TABLA 3

1	Sí
2	No

GRAFICA 3



En el momento de jugar, la encuesta revela que el 100% de los encuestados respetan las reglas establecidas en el juego

¿Crees que los juegos de mesa te ayudan a mejorar el dialogo con tus compañeros?

TABLA 4

1	Sí
---	----

2	No

GRAFICA 4



El 100% de los encuestados responden afirmativamente que los juegos de mesas son un medio, de los tantos que hay, que ayudan a mejorar el dialogo entre ellos mismos.

¿Te gustaría jugar juegos de mesa en el momento de descanso?

TABLA 5

1	Sí
2	No

GRAFICA 5



Esta pregunta revela como el 100% de los encuestados les gustaría jugar juegos de mesa en los descansos

¿Cuándo utilizas los juegos de mesa, respetas las reglas que hay en ellos?

**TABLA 6**

1	Sí
2	No

**GRAFICA 6**



El 100% de los encuestados en el momento que utilizan los juegos de mesa para su recreación respetan las reglas que hay en ellos.



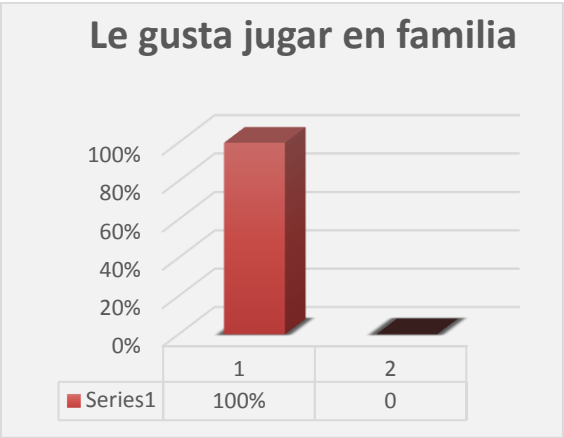
5.4.2 Análisis Encuesta de Los Padres

¿Les gusta jugar en familia?

TABLA 7

1	Sí
2	No

GRAFICA 7



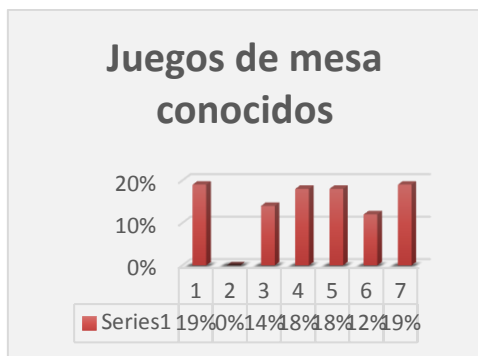
El 100% de los encuestados les gusta jugar en familia.

¿Qué juegos de mesas conoce?

TABLA 8

1	Domino
2	Damas chinas
3	Ajedrez
4	Bingo
5	Cartas
6	Escalera
7	Parques

GRAFICA 8



La encuesta revela que entre los juegos de mesa más conocidos por los padres de familia están: el domino 19%, el parques 19%, el bingo 18% y las cartas 18%; seguidos por el ajedrez 14% y la escalera 12%, por último estaría el ajedrez 0%.

¿En el hogar los miembros de la familia utilizan los juegos de mesa para su recreación?

**TABLA 9**

1	Sí
2	No

**GRAFICA 9**



La encuesta revela que el 90% de los encuestados utilizan los juegos de mesa para su recreación; mientras que, el 10% restante no lo hace.

¿Le enseñas a respetar las reglas de los juegos de mesa a tus hijos?

TABLA 10

1	Sí
2	No

GRAFICA 10



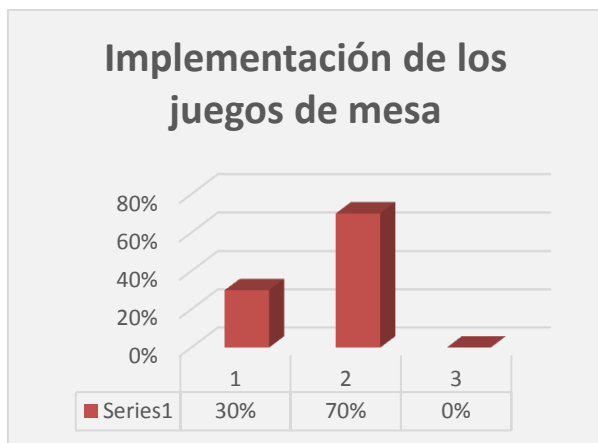
El 100% de los encuestados enseñan a sus hijos a respetar las reglas de los juegos de mesa.

¿Implementan juegos de mesa en el hogar?

TABLA 11

1	Siempre
2	Casi siempre
3	Nunca

GRAFICA 11



El 70% de los encuestados implementan los juegos de mesa en el hogar; mientras que, el 30% restante no los implementa.

¿Cree que se deben implementar juegos de mesa en la recreación de los niños, a la hora del descanso?

TABLA 12

1	Sí
2	No

GRAFICA 12



La encuesta revela que el 100% de los encuestados creen que se deben implementar juegos de mesa en la recreación de los niños a la hora del descanso.

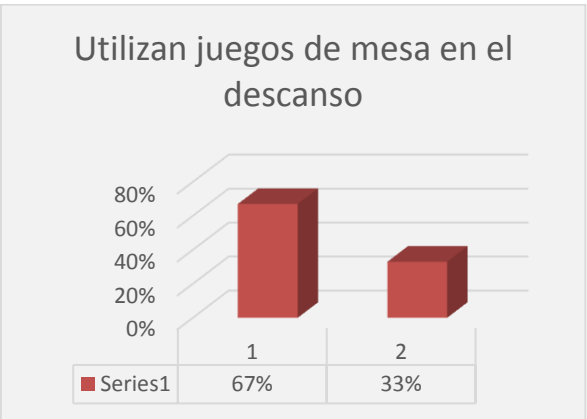
**5.4.3 Análisis Encuesta Profesores**

¿Utilizan juegos de mesa en el descanso los niños de la institución?

TABLA 13

1	Sí
2	No

GRAFICA 13



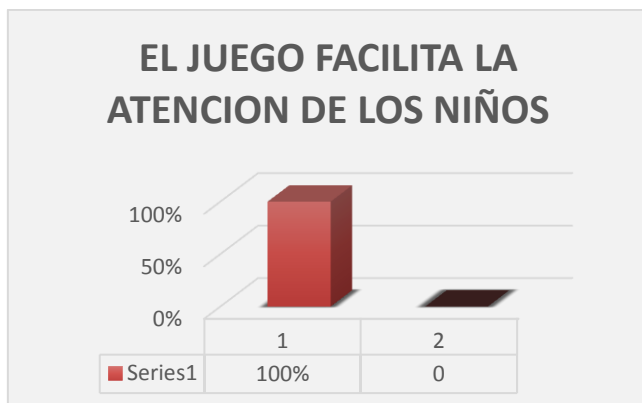
La encuesta revela que el 67% de los encuestados afirman que en la institución los niños utilizan juegos de mesa a la hora del descanso.

¿Cree usted que los juegos de mesa ayudan a facilitar en los niños la atención, concentración y el desarrollo de sus habilidades cognitivas?

TABLA 14

1	Sí
2	No

GRAFICA 14



El 100% de los encuestados creen que los juegos de mesa ayudan a facilitar en los niños la atención, concentración y el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

¿Considera que se deben implementar juegos de mesa en la recreación de los niños, a la hora del descanso?

**TABLA 15**

1	Sí
2	No

**GRAFICA 15**



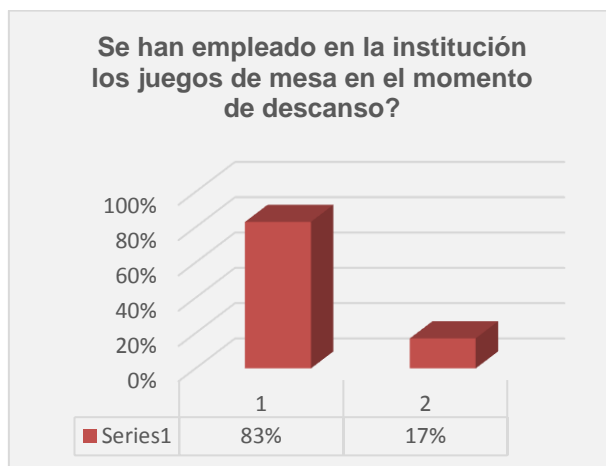
La encuesta revela que el 100% de los encuestados consideran que se deben implementar juegos de mesa en la recreación de los niños a la hora del descanso

¿Se han empleado en la institución los juegos de mesa en el momento de descanso?

TABLA 16

1	Sí
2	No

GRAFICA 16



El 83% de los encuestados exponen que en la institución sí se han empleado los juegos de mesa en los descansos.

En caso de que haya respondido a la anterior pregunta de forma afirmativa, responda:

¿Cuáles de los siguientes juegos de mesa se han utilizado en la institución para la recreación de los niños a la hora del descanso?

TABLA 17

1	Domino
2	Damas chinas
3	Ajedrez
4	Bingo
5	Cartas
6	Escalera
7	Parques
8	Otro

GRAFICA 17





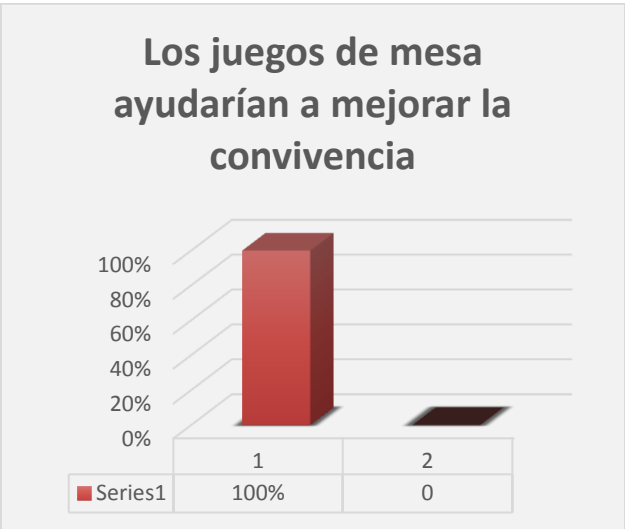
La encuesta revela que entre los juegos de mesa más utilizados en la institución para la recreación de los niños a la hora del descanso están: el domino y el bingo 18%; y el ajedrez, la escalera y el parque 14%. Mientras que, los menos utilizados son: las cartas 11%, otro 7% y las damas chinas 4%. En la categoría "otros", hubieron dos encuestados que pusieron de forma equitativa: el rompecabezas y la lotería.

¿Piensa usted que el uso de los juegos de mesa a la hora del descanso, ayudaría a mejorar la convivencia entre los niños de la institución?

TABLA 18

1	Sí
2	No

GRAFICA 18



El total de los encuestados piensan que el uso de los juegos de mesa a la hora del descanso ayudaría a mejorar la convivencia entre los niños de la institución.

## **5.5 Diagnostico**

De lo anterior, se deduce que la implementación de los juegos de mesa se da tanto en el seno familiar de los niños y niñas encuestados, como también dentro de la institución educativa. Los juegos más conocidos por ellos son: el domino, el bingo y el parques; siendo a su vez, los más utilizados a la hora del descanso.

Los niños y niñas encuestados afirman que respetan las reglas que hay en los juegos y los padres exponen que al mismo tiempo en el que emplean los juegos de mesa para su recreación, les enseñan a respetar las reglas de los mismos. Lo anterior confirman los dichos: "Todo comienza desde casa" y "las primeras bases las da la familia". Siendo esto totalmente cierto, debido a que los niños y niñas reproducirán lo aprendido en el seno familiar en la escuela.

Los niños y niñas encuestados comentan que les gustaría jugar juegos de mesa en los descanso, siendo ésta una afirmación apoyada por los padres encuestados y a su vez un plus para los docentes ya que éstos últimos afirman que los juegos facilitarían la atención, concentración y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes; como a su vez, servirían como facilitadores para la construcción, entre ellos, de una comunicación más sana y enriquecedora.

## 6. PROPUESTA

### 6.1 TITULO DE LA PROPUESTA

*JUGANDO CONSTRUYAMOS CONVIVENCIA.*

### 6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Inquietas por la difícil convivencia y las relaciones cada vez más deterioradas entre los niños y niñas, la falta de una actividad de juegos sanos regulares y continuos en el momento de descanso y poniendo atención en la situación socioeconómica de la escuela, se propone la realización de varias estrategias que puedan implementarse desde el aula, con el fin de aportar al mejoramiento de la convivencia y las relaciones de los estudiantes.

Para desarrollar esta propuesta es necesario implementar tres estrategias pedagógicas orientadas a la concientización, a través de dos jornadas recreativas apoyadas por los juegos de mesa: jornada de gustos y jornada de exploración; y la participación de los padres de familia quienes asistirán a la charla sobre el proyecto "**Jugando construyamos convivencia**", y su implementación en el momento de descanso de los estudiantes, con las docentes encargadas de ejecutar el proyecto. Los maestros también se vincularan a la propuesta acompañando en las actividades propias del proyecto.

### 6.3 JUSTIFICACIÓN

La escuela es uno de los escenarios iniciales donde los niños y niñas pueden, y llegan, a relacionarse unos con los otros de una manera libre y autónoma. Este escenario se vuelve el lugar donde se reflejan ciertas pautas de conducta,

hábitos, costumbres y modos de relacionarse entre los niños con otras persona aprendidas desde el seno familiar.

Es por ello que, situando estratégicamente el desarrollo del proyecto en uno de los escenarios que dan bases sólidas, las cuales permanecen a lo largo de la vida de los niños y niñas, se pensó la posibilidad de preparar el terreno para una enriquecedora convivencia por parte del estudiantado a través de los juegos de mesa.

Unos juegos que son tradicionales, que se juegan actualmente o se han jugado algunos de ellos dentro de los hogares y que su implementación en la escuela en forma gradual, inicialmente, hasta llegar a una forma total sería una buen método lúdico y pedagógico para la construcción de una sana convivencia en cada uno de sus universos: internos y externos.

#### **6.4 OBJETIVOS**

Promover en la comunidad educativa pautas para una sana convivencia a través de la lúdica y la recreación empleando juegos de mesa.

#### **6.5. METODOLOGIA**

##### **TALLER N.1**

**NOMBRE DEL TALLER:** Juegos de mesa

**FECHA:** Octubre 10 de 2014  
Pradera

**LUGAR:** Aula 2 A Escuela la

**TIEMPO POSIBLE:** 1 hora    **N. DE PARTICIPANTES:** 37 estudiantes

**OBJETIVO:** Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia que tienen los juegos de mesa en una recreación más sana y armoniosa.

##### **INDICADORES DE OBSERVACIÓN**

**LÚDICA** Gozo, alegría, placer y diversión.

**ESPECIFICA** Diálogo y participación

## **METODOLOGÍA**

1. Los estudiantes hicieron sus grupos libremente y nombraron un líder.
2. El monitor se encargó de escoger el juego para el grupo de acuerdo a los intereses del mismo.
3. Cada grupo construye sus reglas intercambiando sus saberes.

**MATERIALES** Domino, parques, escaleras, ajedrez y naipes

**RECURSOS FISICOS:** Salón de clases.

**HUMANOS:** Orientadores y estudiantes

### **EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES:**

Profesoras nos gustó mucho los juegos, ¿Cuándo vamos a volver a jugar así?

**AUTOEVALUACIÓN:** Se cumplió con el objetivo en un ambiente sano de convivencia.

## **DIARIO DE CAMPO N.1**

**DENOMINACION DEL TALLER** Juego de mesa

**ACTIVIDAD** Juego

**TIMPO DE DURACION** 1 HORA

**Nº DE PARTICIPANTES** 37 ESTUDIANTES

**OBJETIVO** Sensibilizar a los alumnos (as) sobre la importancia que tienen los juegos de mesa en una recreación más sana y armoniosa.

### **DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN**

La orientadora pidió a los estudiantes que se organizaran por equipos libremente. De cada grupo los estudiantes eligen un líder, el cual se encarga de seleccionar un juego para su respectivo equipo; donde sus mismos integrantes determinan las reglas y, además, intercambian saberes.

### **COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES**

Al finalizar la actividad la orientadora realizó un bingo a nivel grupal.

Al terminar el trabajo los estudiantes manifestaron agrado por la actividad realizada.

Los estudiantes participaron muy motivados y se integraron fácilmente.

### **TENDENCIAS DOMINANTES**

Alegría, gozo, integración en un ambiente de sana convivencia.

## **TALLER N. 2**

**NOMBRE DEL TALLER:** Carrusel

**FECHA:** Octubre 30 de 2014 **LUGAR:** Aula 2 A Escuela la Pradera

**TIEMPO POSIBLE:** 2 horas **N. DE PARTICIPANTES.** 37 estudiantes

**OBJETIVO:** Promover en los estudiantes valores que ayuden en la construcción de relaciones más saludables.

### **INDICADORES DE OBSERVACIÓN**

**LÚDICA** Gozo, risa, placer y diversión.

**ESPECÍFICA** Participación y convivencia.

## **METODOLOGÍA**

1. Los orientadores organizan las bases.
2. Explicación a los estudiantes de cómo se va a ejecutar la actividad.
3. Ubicación de cada equipo en su base.

**MATERIALES** Hojas de block, marcadores, cinta, pito, domino, parques, ajedrez, escalera, naipes.

### **RECURSOS**

**FÍSICOS:** Cancha

**HUMANOS:** Orientadores y estudiantes

**FINANCIEROS**

### **EVALUACIÓN DE PARTICIPANTES:**

¿Profesoras cuándo vamos a volver a jugar pasando de un juego a otro?

**AUTOEVALUACIÓN:** Se cumplió con los objetivos propuestos en un ambiente de sana convivencia.

### **DIARIO DE CAMPO N 3**

**DENOMINACION DEL TALLER** Carrusel

**ACTIVIDAD** Juego

**FECHA DE APLICACIÓN** Octubre 30 de 2014

**TIEMPO DE DURACIÓN** 1 hora y 30 minutos

**N. DE PARTICIPANTES** 37 estudiantes

**OBJETIVOS** Promover en los estudiantes valores que ayuden en la construcción de relaciones más saludables.

### **DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN**

Las orientadoras organizaron las bases de acuerdo que cada una de ellas tuvieran un nombre y un propósito.

Luego los estudiantes conformaron equipos de 7 participantes, en donde cada equipo se nombra un monitor y a cada uno se le asigna una base para iniciar.

Se les explica que cada vez que suene el pito van a girar hacia la derecha y así pasaran a la siguiente base.

Al terminar la actividad los estudiantes manifestaron agrado por la actividad realizada, por último los estudiantes se encargaron de recoger los juegos y de organizar la cancha.

### **COMENTARIOS DE LOS OBSERVADORES**

Se logró el objetivo propuesto para esta actividad, se observó en los estudiantes alegría y una sana convivencia.

### **TENDENCIAS DOMINANTES**

Un ambiente dinámico con buena participación, alegría y aprendizaje significativo.

## **6.6 PERSONAS RESPONSABLES**

Las personas directamente responsables de la ejecución de esta propuesta son las integrantes del grupo de investigación.

La licenciada en Educación Preescolar Amanda Orelly Marin Orrego, Posgrado en la administración de la informática Educativa. Actualmente trabaja en la Institución Juan María Céspedes en el grado preescolar. Y la licenciada en Básica Primaria con énfasis en Tecnología e Informática Cecilia Mayolo Reina. Actualmente trabaja en la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera en el grado segundo A.

## **6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA**

Los estudiantes del grado 2A de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima Sección la Pradera.



## **7. CONCLUSIONES**

Es necesario fomentar la práctica de juegos y actividades recreativas que estimulen la construcción de relaciones más sanas, apoyadas en hábitos y valores saludables.

La aplicación de diversas estrategias metodológicas que favorezcan la transformación de hábitos pocos saludables aceptados socialmente por la comunidad que acarrear graves problemas en la forma de relacionarse, crea en los niños la toma de conciencia de poner en prácticas valores como: el respeto hacia el otro, escuchar la palabra del otro, aceptación por el otro, evitar juegos bruscos que provoquen riñas o enfrentamientos entre ellos mismos.

De ahí la importancia de implementar estrategias recreativas lúdicas como eje facilitador en todos los proyectos pedagógicos escolares y especialmente en aquellos relacionados con el uso y aprovechamiento de los recursos que provee el medio ambiente. La motivación generada al utilizar materiales didácticos de las actividades en el aula generó en los niños una apropiación de conocimientos científicos sobre la importancia de los juegos de mesa, y la manera de cómo construir relaciones más beneficiosas a partir del trabajo grupal. Posibilitando la socialización de ideas, el compartir de experiencias, la afirmación de la autoestima.

La propuesta les brindó a los niños la oportunidad de ampliar su universo con respecto a las otras formas que existen para interactuar, conocer, relacionarse y generar amistad entre ellos.

La especialización en pedagogía de la lúdica nos ha facilitado herramientas para enriquecer nuestra labor docente, pues nos ayuda a implementar juegos que posibilitan al niño la construcción de su conocimiento y le proporciona otras herramientas de cómo relacionarse con las personas que se encuentran en su entorno.

Con base en las encuestas realizadas se encontró que los juegos bruscos no se debían al desconocimiento, por parte del niño, de otras formas para jugar y relacionarse, sino a la falta de constancia en la implementación de otros medios, como los juegos de mesa, para dicho fin.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Ribes Antuña, Ma. Dolores. Habilidades sociales y dinamización de grupos. Servicios socioculturales y a la comunidad. Ed. Mad S.L. Bogotá. 2011

CARR, WILFRED. KEMMIS, STEPHEN. Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción-participación en la formación del profesorado. Martínez

JOVANOVIĆ, Marta Liliana, U.N.L.P. Editorial kapeluz,,.Buenos Aires,2.005.

Roca. Barcelona. Cap. 5 pp. 140-166. 1986.

## WEBGRAFÍA

- <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- <http://ballesterosacostalinainvestigando.blogspot.com/>
- <http://www.google.com.co/search?sourceid=chrome&ie=UTF-8&q=mapa+de+antioquia>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Taller\\_educativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Taller_educativo)
- <http://conviveencomunidad.blogspot.com/2013/05/que-es-convivencia-y-cuales-son-sus.html>
- [http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id\\_seccion=3375&id\\_portal=50&id\\_contenido=13803](http://www.convivenciaescolar.cl/index2.php?id_seccion=3375&id_portal=50&id_contenido=13803)
- <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>
- <http://grandespedagogosdelmundo.blogspot.com/>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Orlando\\_Fals\\_Borda](http://es.wikipedia.org/wiki/Orlando_Fals_Borda)
- <http://www.monografias.com/trabajos89/actividades-juegos-mesas-ludoteca-escolar/actividades-juegos-mesas-ludoteca-escolar.shtml#ixzz39HakA0P8>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_mesa](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa)
- [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte\\_y\\_pedagogia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf)
- <http://www.google.com.co/search?sourceid=chrome&ie=UTF-8&q=mapa+de+antioquia>
- <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/204/07/>

## ANEXOS

### Anexo A.

FOTO 1



FOTO 2



FOTO 3



FOTO 5

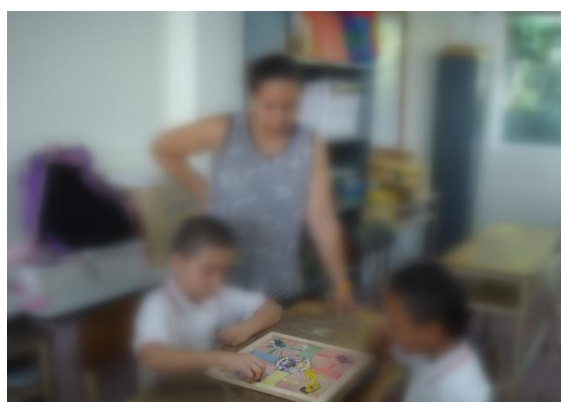
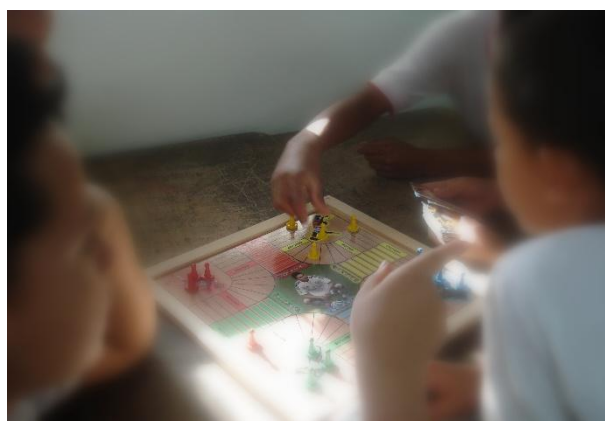


FOTO 6





## Anexo B. Encuestas

### Encuestas a Estudiantes

ENCUESTA  
IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS  
DE MESA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA  
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA INSTITUCIÓN SANTA ROSA DE  
LIMA SECCIÓN LA PRADERA

La presente encuesta tiene como finalidad conocer como mediante la implementación de los juegos de mesa en los descansos de los niños y niñas del grado segundo de la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera, pueden contribuir al mejoramiento de la convivencia entre ellos.

Es por ello que solicitamos su colaboración para responder las siguientes preguntadas marcando con una "X" la respuesta de su elección.

De antemano muchas gracias por su ayuda.

1) ¿Te gusta jugar?

a) Sí X

b) No       

2) ¿Qué juegos de mesas conoces?

a) Domino X

b) Damas Chinas       

c) Ajedrez X

d) Bingo X

e) Cartas X

f) Escalera X

g) Parques X



3) ¿A la hora de jugar, respetas las reglas del juego?

- a) Sí X  
b) No

4) ¿Crees que los juegos de mesa te ayudan a mejorar el dialogo con tus compañeros?

- a) Sí X  
b) No

5) ¿Te gustaría jugar juegos de mesa en el momento de descanso?

- a) Sí X  
b) No

6) ¿Cuándo utilizas los juegos de mesa, respetas las reglas que hay en ellos?

- a) Sí X  
b) No

## Encuestas a Profesores

ENCUESTA  
IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS  
DE MESA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA  
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA INSTITUCIÓN SANTA ROSA DE  
LIMA SECCIÓN LA PRADERA

La presente encuesta tiene como finalidad conocer como mediante la implementación de los juegos de mesa en los descansos de los niños y niñas del grado segundo de la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera, pueden contribuir al mejoramiento de la convivencia entre ellos.

Es por ello que solicitamos su colaboración para responder las siguientes preguntadas marcando con una "X" la respuesta de su elección.

De antemano muchas gracias por su ayuda.

1) ¿Utilizan juegos de mesa en el descanso los niños de la institución?

- a) Sí X  
b) No

2) ¿Cree usted que los juegos de mesa ayudan a facilitar en los niños la atención, concentración y el desarrollo de sus habilidades cognitivas?

- a) Sí X  
b) No

3) ¿Considera que se deben implementar juegos de mesa en la recreación de los niños, a la hora del descanso?

- a) Sí X  
b) No

4) ¿Se han empleado en la institución los juegos de mesa en el momento del descanso?

- a) Sí X  
b) No



5) En caso de que haya respondido a la anterior pregunta de forma afirmativa, responda: ¿Cuáles de los siguientes juegos de mesa se han utilizado en la institución para la recreación de los niños a la hora del descanso?

- a) Domino X
- b) Damas Chinas \_\_\_\_\_
- c) Ajedrez X
- d) Bingo X
- e) Cartas \_\_\_\_\_
- f) Escalera \_\_\_\_\_
- g) Parques \_\_\_\_\_
- h) Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_

6) ¿Piensa usted que el uso de los juegos de mesa a la hora del descanso, ayudaría a mejorar la convivencia entre los niños de la institución?

- a) Sí X
- b) No \_\_\_\_\_

## Encuestas a Padres de familia

ENCUESTA  
IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS  
DE MESA PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA  
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA INSTITUCIÓN SANTA ROSA DE  
LIMA SECCIÓN LA PRADERA

La presente encuesta tiene como finalidad conocer como mediante la implementación de los juegos de mesa en los descansos de los niños y niñas del grado segundo de la Institución Santa Rosa de Lima Sección la Pradera, pueden contribuir al mejoramiento de la convivencia entre ellos.

Es por ello que solicitamos su colaboración para responder las siguientes preguntadas marcando con una "X" la respuesta de su elección.

De antemano muchas gracias por su ayuda.

1) ¿Les gusta jugar en familia?

a) Sí ☒

b) No ☐

2) ¿Qué juegos de mesas conoce?

a) Domino ☐

b) Damas Chinas ☐

c) Ajedrez ☐

d) Bingo ☐

e) Cartas ☐

f) Escalera ☐

g) Parques ☒



3) ¿En el hogar los miembros de la familia utilizan los juegos de mesa para su recreación?

- a) Sí ☒   
b) No ☐

4) ¿Le enseñas a respetar las reglas de los juegos de mesa a tus hijos?

- a) Sí ☒   
b) No ☐

5) ¿Implementan juegos de mesa en el hogar?

- a) Siempre ☐   
b) Casi siempre ☒   
c) Nunca ☐

6) ¿Cree que se deben implementar juegos de mesa en la recreación de los niños, a la hora del descanso?

- a) Sí ☒   
b) No ☐